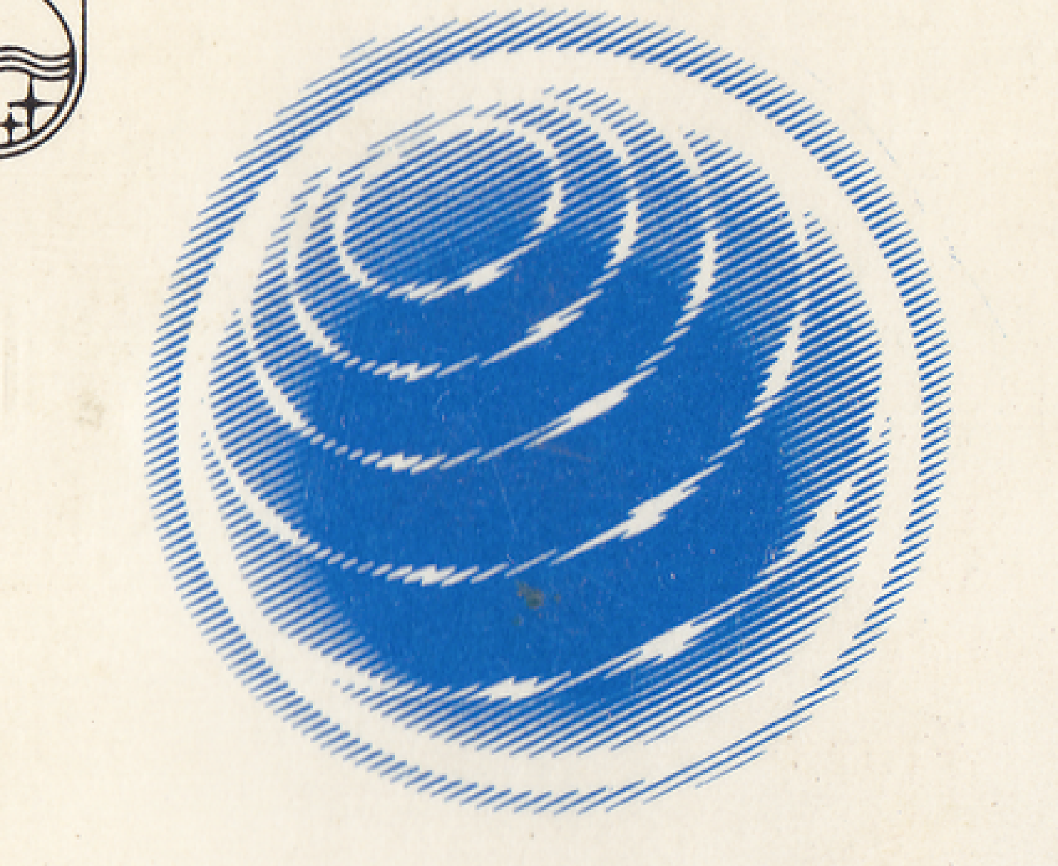


PHILIPS



48K


PHILIPS MSX HOME COMPUTER SYSTEM

CHESS'86

AJEDREZ MULTINIVEL

Con Simulador/Analizador de Jugadas

MSX



CHESS'86

AJEDREZ MULTINIVEL

Con Simulador/Analizador de Jugadas

Versión en castellano

Traduce, compone e imprime: CONORG, S.A.

Supervisión Técnica: PHILIPS IBERICA, S.A.E.

I.S.B.N.: 84-398-4372-O
Depósito Legal: M-23027-1985

INSTRUCCIONES PARA EL CHESS'86

A. Inserta la cinta en la lecto-grabadora, pulsa el botón de "lectar", marcado normalmente PLAY o LOAD, y teclea el comando

BLOAD "CAS:",R

Después de 10 segundos aproximadamente, la pantalla debería indicarte que ha **encontrado el programa**, mediante el mensaje "FOUND CHESS" y aproximadamente 2 minutos más tarde aparecerá en pantalla el tablero de ajedrez.

Si en este punto hubiese habido un error al **traer** el programa desde la cinta hasta el ordenador, sonaría un pitido. Vuelve a intentarlo, rebobinando la cinta previamente.

El juego comienza con la primera jugada y con el grado de dificultad preestablecido en el valor 2.

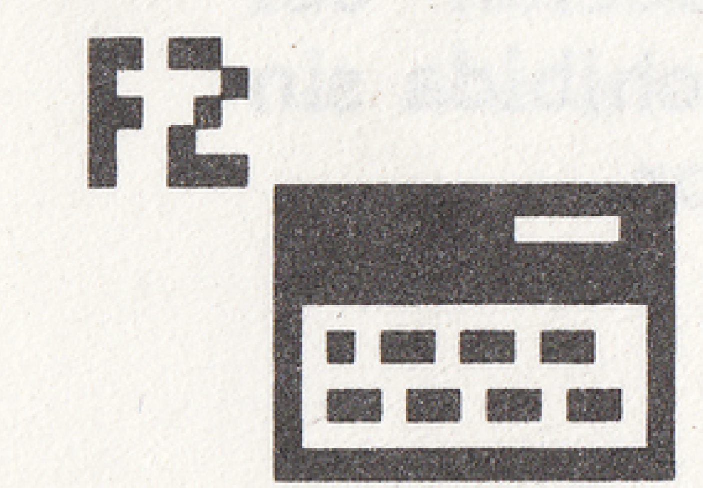
El funcionamiento del juego es el siguiente:

Transcurso del juego

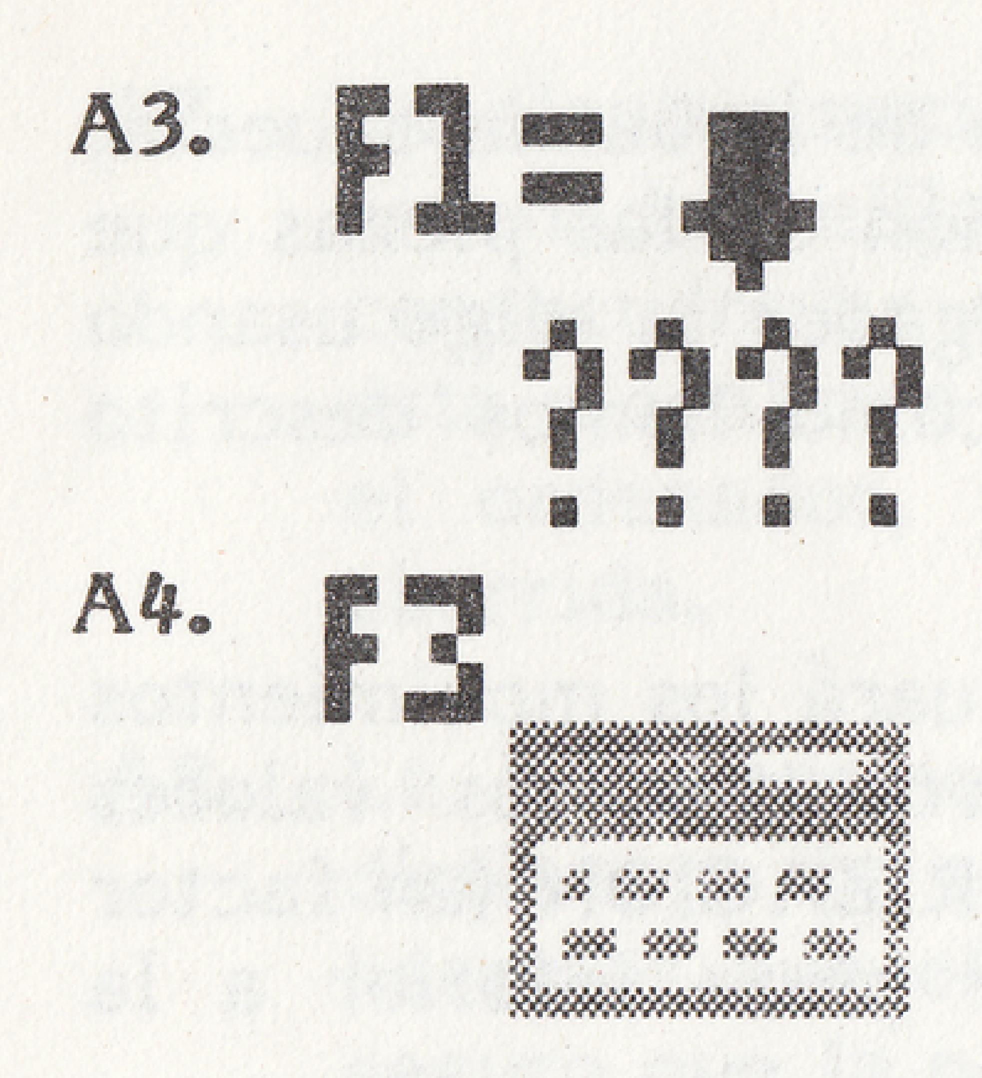
A lo largo del juego, se muestra en la parte inferior izquierda de la pantalla una línea que indica el **estado** del juego y las opciones posibles, en la forma siguiente:

A1. 

JUGADOR HUMANO. El tinte de esa figura indica el color de las piezas con el que está jugando el humano. El tinte del fondo muestra -cuando es **azul**-que ahora le toca jugar al humano.

A2. 

JUGADOR MECANO Y OPCION QUE SUGIERE LA MAQUINA. El tinte de la figura muestra el color de las piezas con la que está jugando el ordenador. El tinte del fondo muestra -cuando es **azul**- que le toca jugar al mecano. Además, si se elige la opción ofrecida -pulsando la tecla de función **F2**, el ordenador dará al jugador humano la jugada que él considera conveniente, y lo indica moviendo el cursor a lo largo del camino que seguirá la pieza en cuestión.



A3. REGRESO AL MENU DE OPCIONES. Si se elige, pulsando la tecla de función **F1**, se detendrá el juego y volveremos al menú 1 de opciones.

A4. JUEGUE MOVIMIENTO SUGERIDO. Si se elige, pulsando la tecla de función **F3**, el ordenador efectuará la jugada que sugirió para el humano, tal y como indicamos en el párrafo A2.

A5. MOVIMIENTO DEL JUGADOR HUMANO. El jugador puede volver al menú de opciones, o puede efectuar el movimiento sugerido por el ordenador, o lo que es más corriente, efectuar el movimiento que él decida. Eso puede hacerlo de dos formas diferentes:

I. Usando las teclas tipográficas para indicar el movimiento, v.g. E2 E4 e indicando la conclusión pulsando RETURN. Puede usar la tecla de **retroceso**, marcada **BS** en cualquier momento, para anular el movimiento que estaba especificando en ese instante.

II. Usando los **mandos** para juegos o las teclas del cursor, puede situar el cursor sobre una pieza del tablero. Para 'cogerla', lo indica pulsando la barra **espaciadora** o el **botón** de acción. Unicamente puedes indicar las piezas que sean de tu color. Debes luego 'llevar' la pieza al escaque del tablero donde deseas situarla, y al llegar lo indicas pulsando la barra **espaciadora** o el **botón** del mando. Se volverá a trazar el tablero con la pieza movida en la nueva posición, siempre y cuando haya sido una jugada legal.

Si el jugador humano hace un movimiento ilegal (¡el mecano no los hace nunca!) volverá a trazarse el tablero con la posición primitiva, colocando el cursor en la posición base, y se emitirá el ruido típico de "jugada ilegal". El ordenador conoce todas las reglas del ajedrez y permite incluso la "captura al paso" y el "enroque". Para efectuar el enroque, simplemente lleva el rey dos escaques a la izquierda o a la derecha, según desees. El ordenador moverá la torre acordemente.

Durante el turno del jugador humano, i.e. el intervalo de tiempo entre un movimiento del mecano y el subsiguiente movimiento del humano. El ordenador continúa pensando, hasta que el humano mueve la palanca del mando o pulsa una tecla del cursor o tipográfica. Por lo tanto, es muy importante para conseguir la máxima ayuda del ordenador, no interrumpirle en su razonamiento ajedrecístico hasta que estés a punto de efectuar tu jugada.

Cuando el jugador alcanza con un peón una casilla de la banda opuesta, el ordenador le mostrará parpadeando una selección de las piezas que puede escoger para esa **promoción** del peón. El jugador la elige usando la palanca del mando o las teclas de flecha, como hemos descrito anteriormente.

A6. MOVIMIENTO DEL MECANO. El ordenador efectuará los movimientos que corresponden al jugador mecano, de acuerdo con los valores preestablecidos para **NIVEL DE JUEGO, ALEATORIZACION** (un factor de suerte o azar) y **INFRA-PROMOCION** (elegir pieza inferior a la reina, al coronar un peón).

La velocidad media del ordenador para los diferentes niveles, es la siguiente:

0 - ajedrez a alta velocidad
1 - ajedrez de competición, velocidad aproximada 240 jugadas en 2 horas.
2 - ajedrez de competición, velocidad aproximada 120 jugadas en 2 horas.
3 - ajedrez de competición, velocidad aproximada 90 jugadas en 2 horas.
4 - ajedrez de competición, velocidad aproximada 60 jugadas en 2 horas.
5 - ajedrez de competición, velocidad aproximada 50 jugadas en 2 horas.
6 - ajedrez de competición, velocidad aproximada 40 jugadas en 2 horas.
7 - ajedrez de competición, velocidad aproximada 39 jugadas en 2 horas.
8 - ajedrez de competición, velocidad aproximada 35 jugadas en 2 horas.
9 - ajedrez por correo.

En el nivel 9, el ordenador continuará pensando su jugada hasta que se haya alcanzado una de las condiciones siguientes:

I. Ha encontrado una combinación de jaque-mate.
II. Ha hecho un examen completo de las jugadas posibles hasta el decimotercer movimiento.
III. El espacio para las listas de movimiento ha sido ocupado totalmente.
IV. La jugada es forzada.

A7. La **aleatorización**, si se ha 'facultado' (i.e. activado) provocará que el ordenador elija **al azar** entre unas cuantas jugadas cuyo valor y consecuencias es prácticamente el mismo. Si se 'cancela' (i.e. pasiva) esta modalidad de juego, obtendremos la mejor jugada que puede pensar el ordenador, pero puede que sea predecible y por tanto bastante aburrida.

A8. La **infra-promoción** es "coronar" un peón y cambiarlo por otra pieza distinta a la reina. Cancelando esta posibilidad de infra-promoción, haremos que el ordenador sea más fuerte en los finales de juego, pero seguro que la necesitaremos al estar resolviendo problemas de ajedrez. Si se cancela, obviamente afecta únicamente a las promociones conseguidas por el jugador mecano; el jugador humano sigue decidiendo lo que quiere hacer. (La máquina es su sirviente mecatrónico).

El ordenador comenzará eligiendo sus movimientos a partir de unas "aperturas" prescritas en su programa, siempre y cuando el jugador siga las líneas habituales de las aperturas tradicionales.

A9. LINEA DE ANALISIS

Cuando el contador interno del programa abandona la sección relativa a las **aperturas** y comienza realmente su proceso de razonamiento, aparecerá en pantalla -si hemos **facultado** esa opción- la llamada línea de **análisis**, que tiene la siguiente forma:

P : (Jugada) G : (Ganancia) M : (Movimiento) A : (Analizado) (Réplica)

JUGADA (Play):	es la cantidad de jugadas que el ordenador está examinando **anticipadamente** en ese momento.
GANANCIA:	Es lo que espera obtener -en número equivalente de peones- con el movimiento analizado en ese momento. Un signo "+" indica ganancia en posición. Un signo "-" indica pérdida de posición y un "99" indica jaque-mate.
MOVIMIENTO:	La mejor jugada encontrada hasta ahora.
ANALIZADA:	Es el movimiento que está investigando en ese momento.
REPLICA:	Es la jugada que considera más fuerte como respuesta a ese movimiento. (Nota: se convertirá en el movimiento sugerido a continuación).

A10. LISTADO DE MOVIMIENTOS

Muestra las 10 jugadas completas más recientes, en la siguiente forma:

número de jugada **pieza movida**
siendo – un movimiento
x una captura

casilla origen **casilla destino**
siendo + un movimiento con jaque
ep una captura al paso

OBLIGANDO A MOVER. Si se mueve el cursor o se pulsa una tecla haremos que el ordenador efectúe su movimiento inmediatamente y pase luego el turno de jugar al humano. Dado que el ordenador no ha completado el análisis de su jugada, no recomendamos esta opción, dado que así se reducirá la fortaleza del juego del mecano.

A11. FIN DEL JUEGO Y ERRORES VARIOS

Cuando ocurre un jaque-mate, el rey pertinente se 'cae'.

Cuando se producen unas tablas, o un ahogado, ambos reyes se 'caen'.

El empate o tablas se decide en cuanto se repite por 3 veces la misma posición en el tablero, o se efectúan 50 movimientos sin ninguna captura de piezas o no hay fuerza suficiente para dar mate.

Cada vez que se repite una posición aparece en imagen el mensaje:
<> (número de la repetición).
por encima de la línea que muestra la información del análisis.

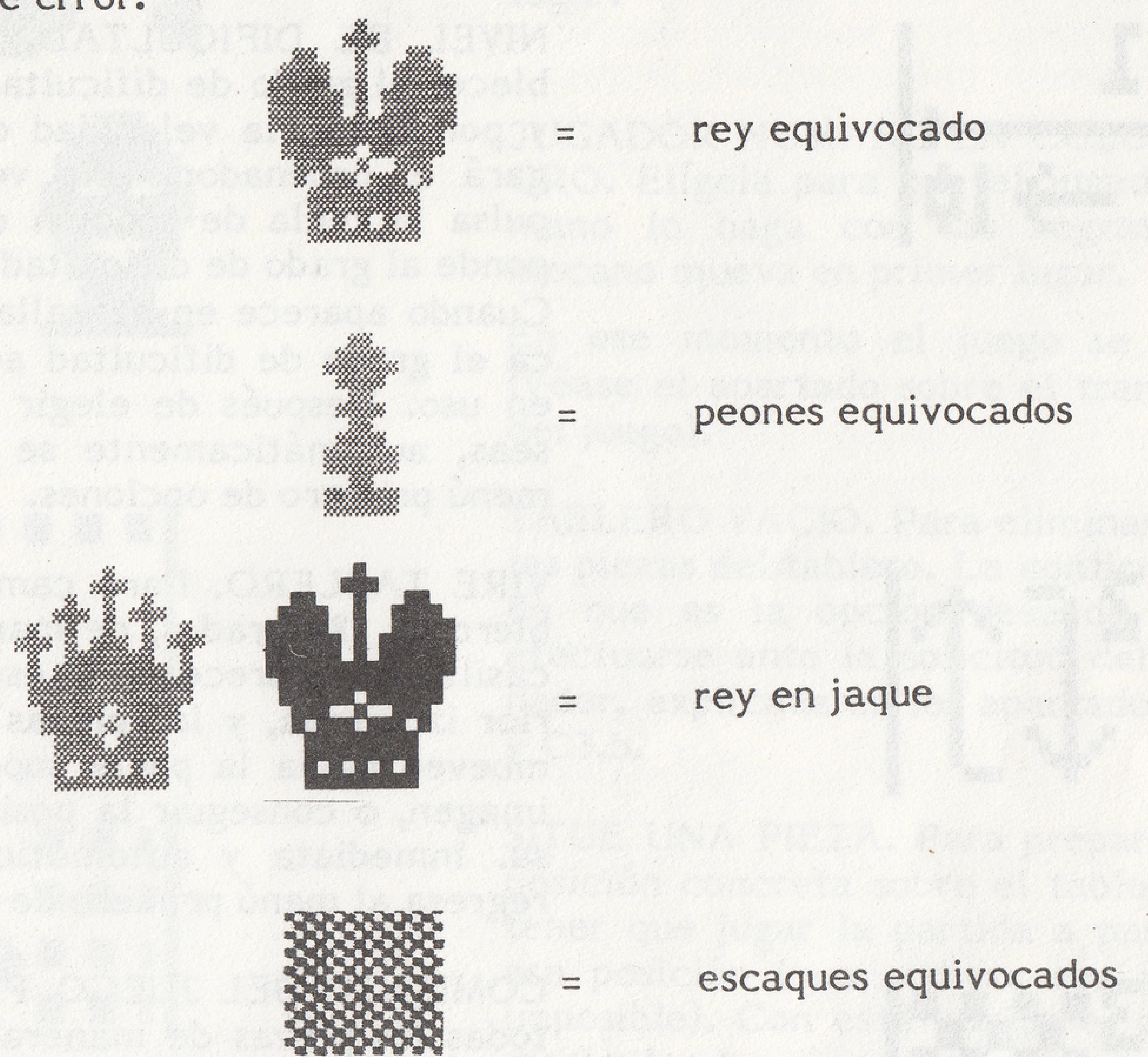
Si el ordenador detecta una combinación de jaque-mate, sacará un mensaje indicativo de mate en tantas jugadas, en la forma siguiente:

< número de movimientos >

Si no hay fuerzas suficientes, i.e. piezas en el tablero para conseguir el jaque-mate, aparecerá el mensaje:

> — — — <

Si se comienza el juego a partir de una posición dada usando la opción de SIGA explicada en el apartado C8, y la situación en el tablero muestra alguna posición ilegal, se emitirá uno de los siguientes indicativos de error:



SELECCION DE OPCIONES

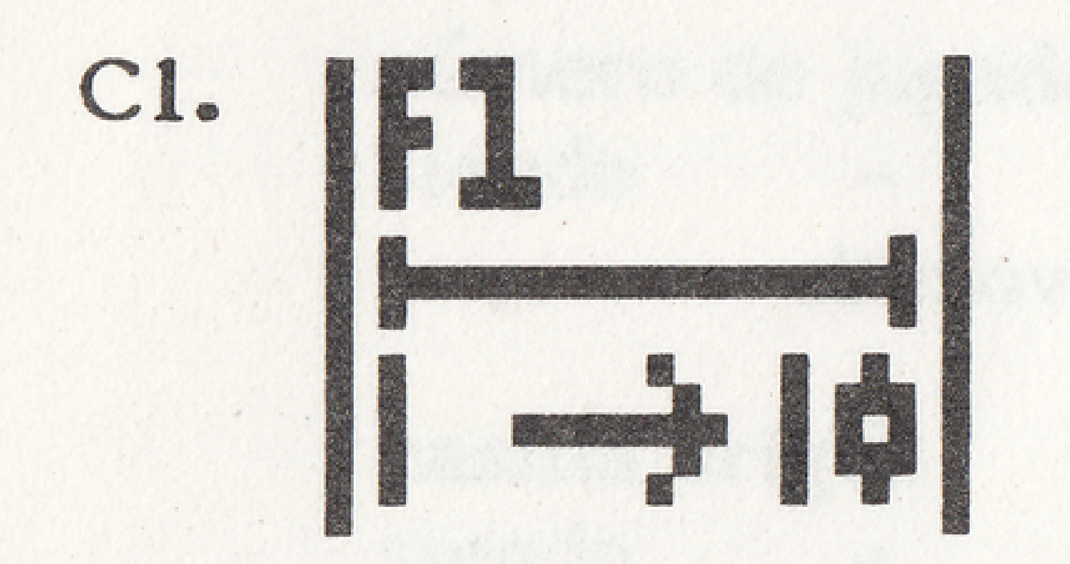
B. Hay **dos menús** principales con la lista de posibles opciones. El **primero** aparece al pulsar la tecla de función **F1**, que indica el regreso al menú de opciones. Las opciones disponibles en este primer menú están en relación primordialmente con la preparación del tablero y de las piezas, y el comienzo del juego.

El **segundo** menú de opciones es accesible pulsando la tecla de función **F9**, tal y como se indica en el lado derecho del primer menú de opciones. Este segundo menú de opciones guarda relación con las otras posibilidades disponibles en el programa.

C. Funciones del **primer** menú.

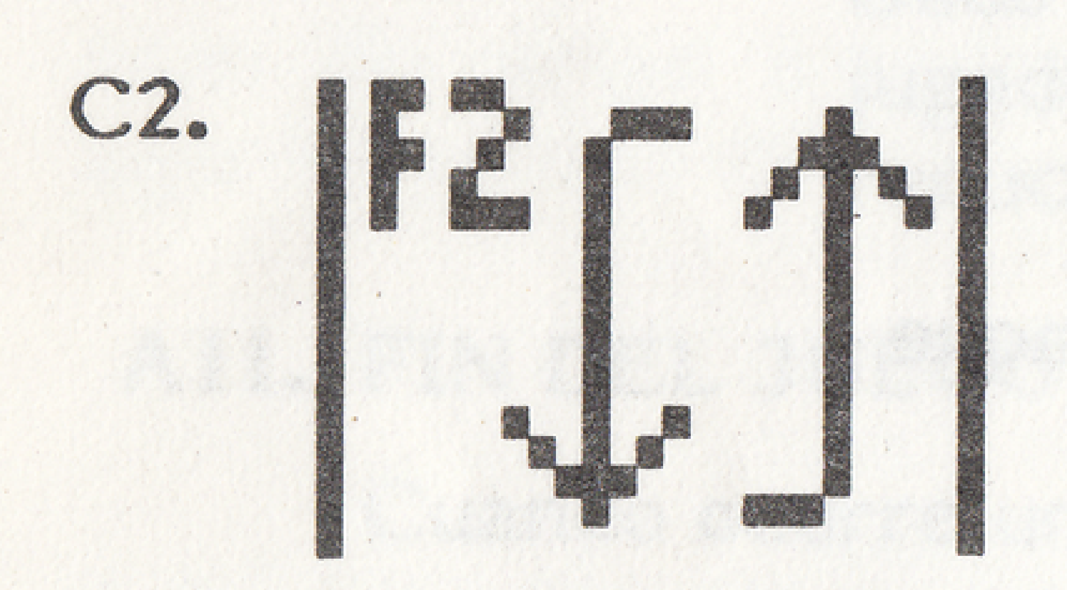
El menú primero -el **principal**- ofrece las siguientes opciones:

C1.



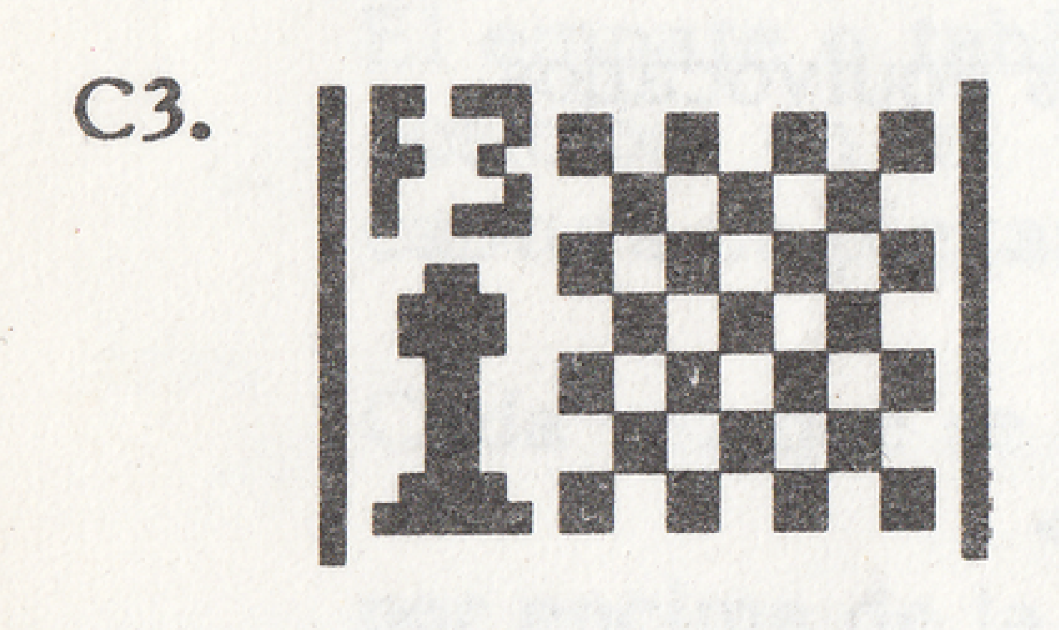
NIVEL DE DIFICULTAD. Para establecer el grado de dificultad del juego y por tanto, la velocidad con que jugará el ordenador. Una vez elegida, pulsa la tecla de función que corresponde al grado de dificultad deseado. Cuando aparece en pantalla, se **destaca** el grado de dificultad actualmente en uso. Después de elegir el que deseas, automáticamente se volverá al menú primero de opciones.

C2.



VIRE TABLERO. Para cambiar el tablero en 180 grados, de manera que la casilla H1 aparece en la esquina superior izquierda, y las piezas blancas se mueven hacia la parte superior de la imagen, o conseguir la posición inversa. Inmediata y automáticamente se regresa al menú primero de opciones.

C3.



COMIENZO DEL JUEGO. Para colocar todas las piezas de manera que pueda iniciarse el comienzo de una nueva partida. Esta opción va seguida de un número de menús secundarios de opciones. Pulsando las teclas de función en la manera habitual e indicada, se puede elegir una de las siguientes opciones:

C3.A

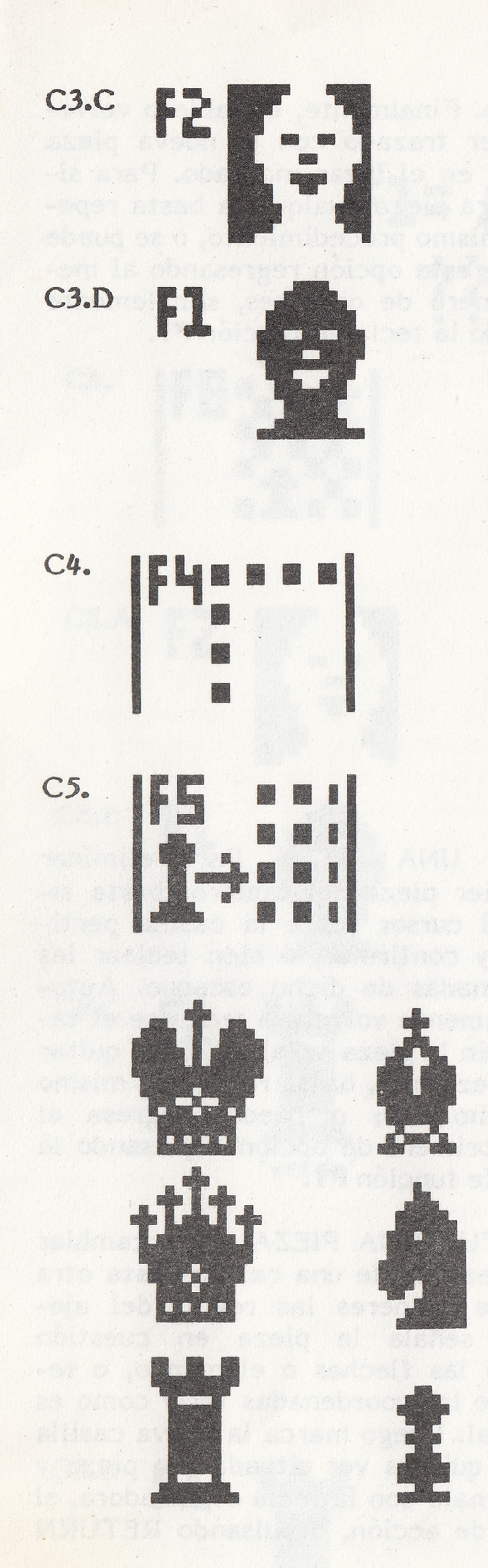
'rojo'

EQUIVOCADO. Dado que esta opción puede tener un efecto desastroso si se elige accidentalmente, con esta subopción se da al jugador la oportunidad de regresar al menú principal de opciones, sin que el ordenador proceda a realizar la opción elegida.

C3.B

'verde'

CONFORME. Esta sub-opción se usará para continuar con la opción previamente elegida.



C3.C JUGADOR HUMANO EN COLOR BLANCO. Elígela para que el humano juegue con blancas y mueva en primer lugar.

C3.D JUGADOR HUMANO EN COLOR NEGRO. Elígela para que el jugador humano lo haga con las negras y el mecano mueva en primer lugar.

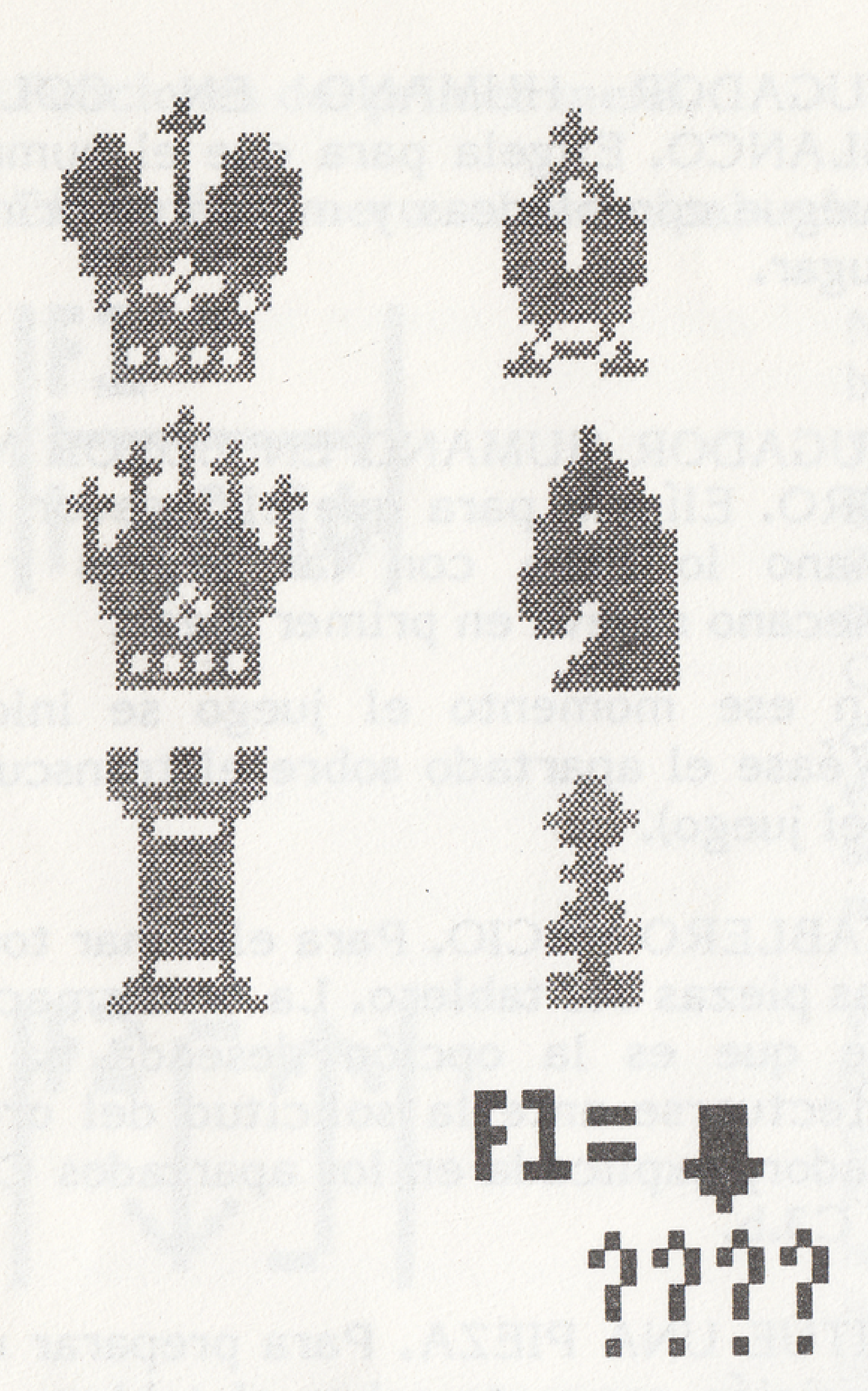
En ese momento el juego se inicia. (Véase el apartado sobre el transcurso del juego).

C4. TABLERO VACIO. Para eliminar todas las piezas del tablero. La confirmación de que es la opción deseada ha de efectuarse ante la solicitud del ordenador, explicada en los apartados C3.a y C3.b.

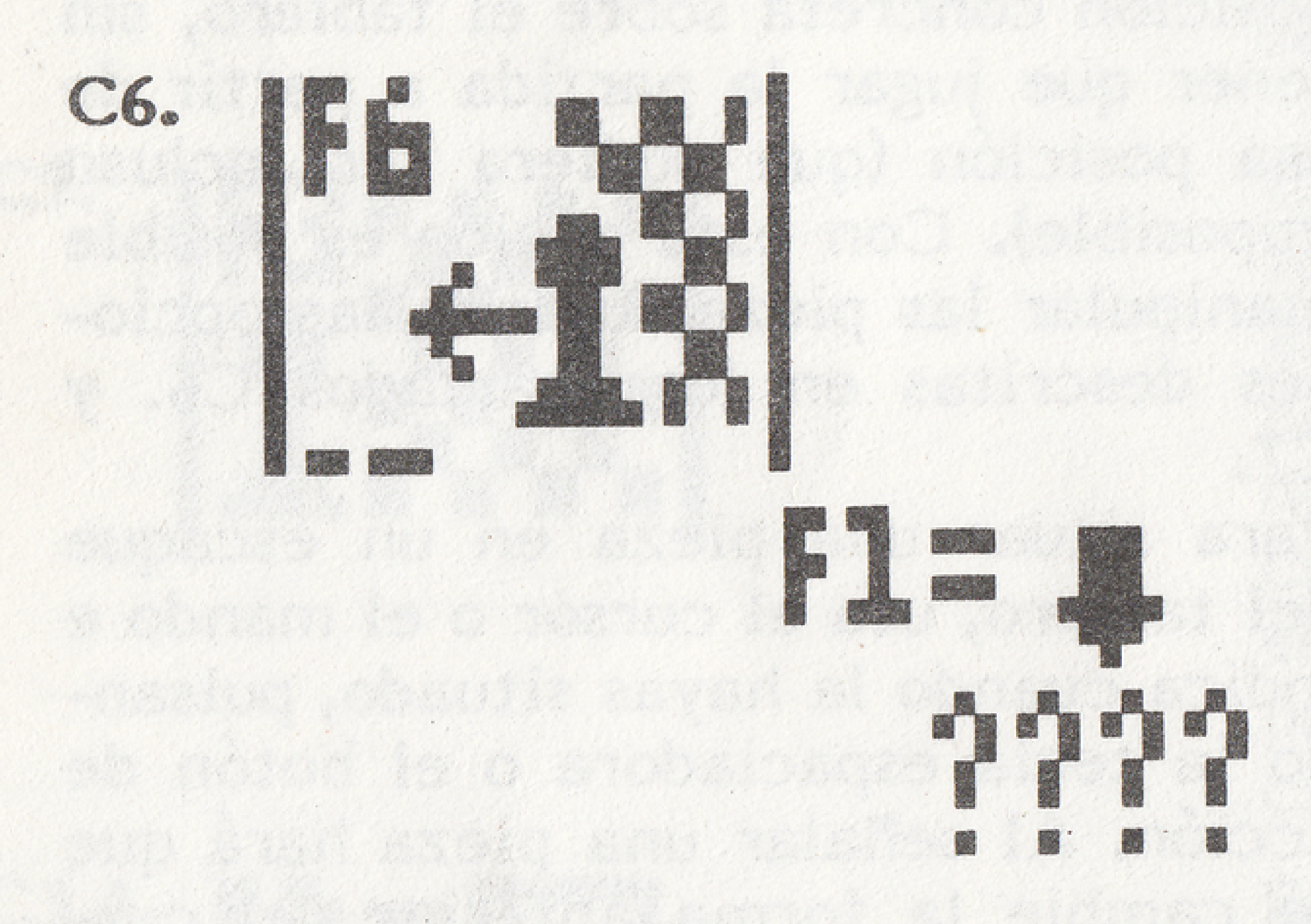
C5. SITUE UNA PIEZA. Para preparar una posición concreta sobre el tablero, sin tener que jugar la partida a partir de esa posición (que pudiera ser incluso imposible). Con esta opción es posible manipular las piezas usando las opciones descritas en los apartados C6. y C7.

Para situar una pieza en un escaque del tablero, usa el cursor o el mando e indica cuando la hayas situado, pulsando la tecla espaciadora o el botón de acción. Al señalar una pieza hará que se cambie la forma anterior del cursor, y sea esa pieza la que actúa de cursor.

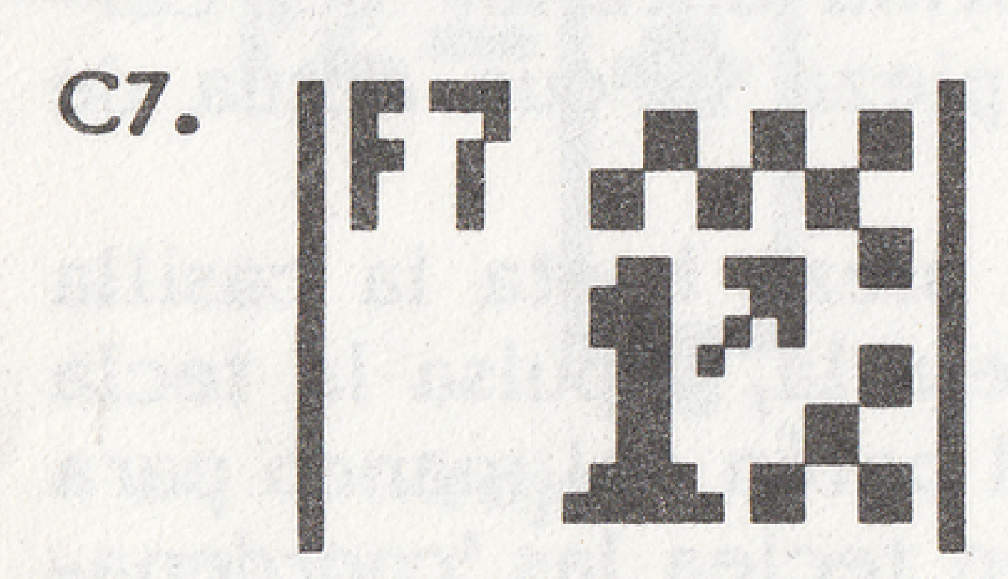
Luego 'lleva' la pieza hasta la casilla donde quieres dejarla, y pulsa la tecla espaciadora o el botón del mando para confirmar; o bien teclea las 'coordenadas' de dicha casilla utilizando el teclado, tal y como se explicó en la sección de TRANSCURSO DEL JUEGO, apartado A5 sobre movimiento del



humano. Finalmente, el tablero volverá a ser trazado con la nueva pieza situada en el lugar marcado. Para situar otra pieza cualquiera basta repetir el mismo procedimiento, o se puede salir de esta opción regresando al menú primero de opciones, simplemente pulsando la tecla de función **F1**.

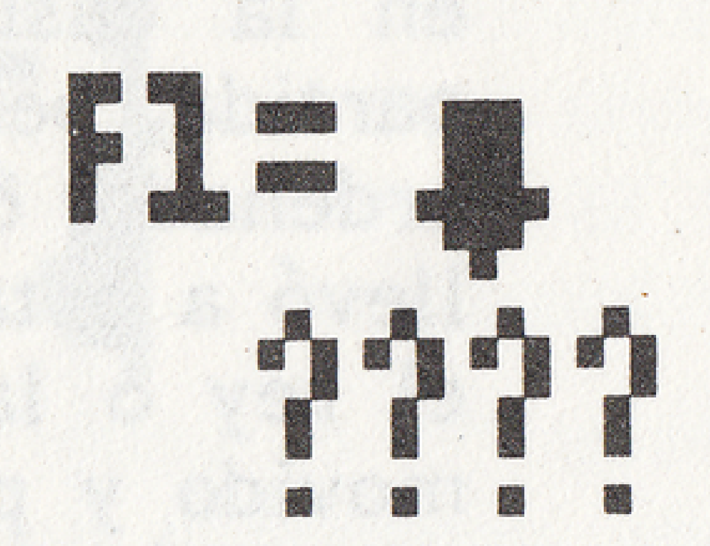


C6. QUITE UNA PIEZA. Para eliminar cualquier pieza del tablero, basta situar el cursor sobre la casilla pertinente y confirmar; o bien teclear las coordenadas de dicho escaque. Automáticamente volverá a trazarse el tablero sin la pieza señalada. Para quitar otra pieza más, basta repetir el mismo procedimiento; o puedes regresa al menú primero de opciones pulsando la tecla de función **F1**.



C7. RE-SITUE UNA PIEZA. Para cambiar una pieza desde una casilla hasta otra (aunque vulneres las reglas del ajedrez), señala la pieza en cuestión usando las flechas o el mando, o tecleando las coordenadas tal y como es habitual. Luego marca la nueva casilla donde quieres ver situada esa pieza y confírmala con la tecla espaciadora, el botón de acción, o pulsando RETURN

si has tecleado las coordenadas. Volverá a trazarse el tablero con la pieza en el nuevo lugar. Para cambiar la posición de cualquier otra pieza basta repetir el procedimiento anterior, o puedes regresar al menú primero de opciones pulsando la tecla de función **F1**.



C8. F8

SIGA EL JUEGO. A partir de la presente posición. Para comenzar a jugar desde una cierta situación de piezas en el tablero, i.e. sin preparar el juego desde el principio, se elige esta opción que genera unas cuantas sub-opciones secundarias, tal y como se describe:

C8.A F2

JUGADOR HUMANO EN COLOR BLANCO. El mecano jugará con las piezas negras.

C8.B F1

JUGADOR HUMANO EN COLOR NEGRO. El mecano jugará con las piezas blancas.

C8.C F2

'verde'

ENROQUE PERMITIDO Y CAPTURA AL PASO NO ADMITIDA. Usa esta sub-opción si pretendes que el ordenador adopte la situación de partida para el juego, tal y como aparece en el tablero. Por lo tanto, si el rey y una torre están en las posiciones iniciales del juego, el enroque será posteriormente permitido en el transcurso de esta partida. Además, el primer movimiento que se produzca desde esta posición no podrá ser el de una captura al paso, aunque obviamente continúa siendo legal en las jugadas posteriores.

C8.D F1

'roja'

ENROQUE PROHIBIDO o CAPTURA AL PASO ADMITIDA. Usa esta sub-opción para indicar:

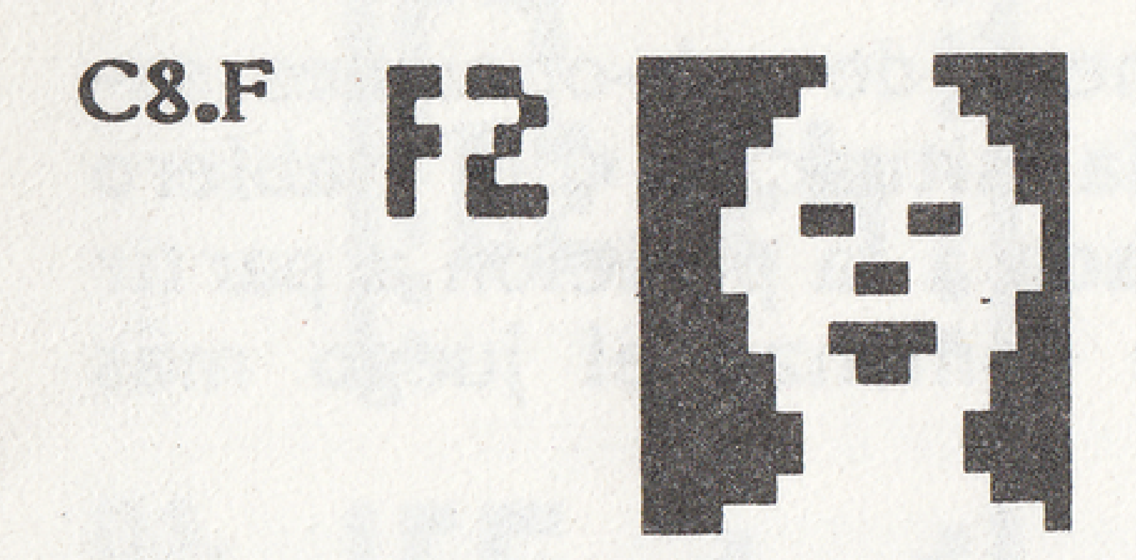
I. Que, si el rey y una torre están en la casilla de principio de partida, pero debes indicarle al ordenador que en la partida que llevó a esta presente situación, el rey o la torre ya se había movido y por tanto el enroque no está permitido a partir de este momento; si así es, debes señalar la pieza en cuestión usando el teclado o el cursor de la misma manera que lo hiciste en la opción C6 para quitar una pieza.

Si quieres señalar más casillas que hacen que el enroque no esté permitido, o hacen que la captura en paso sí esté admitida, usa otra vez esta misma sub-opción o la sub-opción expresada en el apartado C8.C para indicar que ya has suministrado toda la información necesaria para que siga el juego.

II. Que el movimiento que nos ha llevado a esta situación concreta en el tablero fue la del movimiento de un peón que pudiera haber capturado al paso en la continuación de la partida si así se decide. Como en la sub-opción anterior, señala el peón que tiene admitido la captura al paso, y luego regresa a la sub-opción del apartado C8.C, tal y como antes hemos descrito.

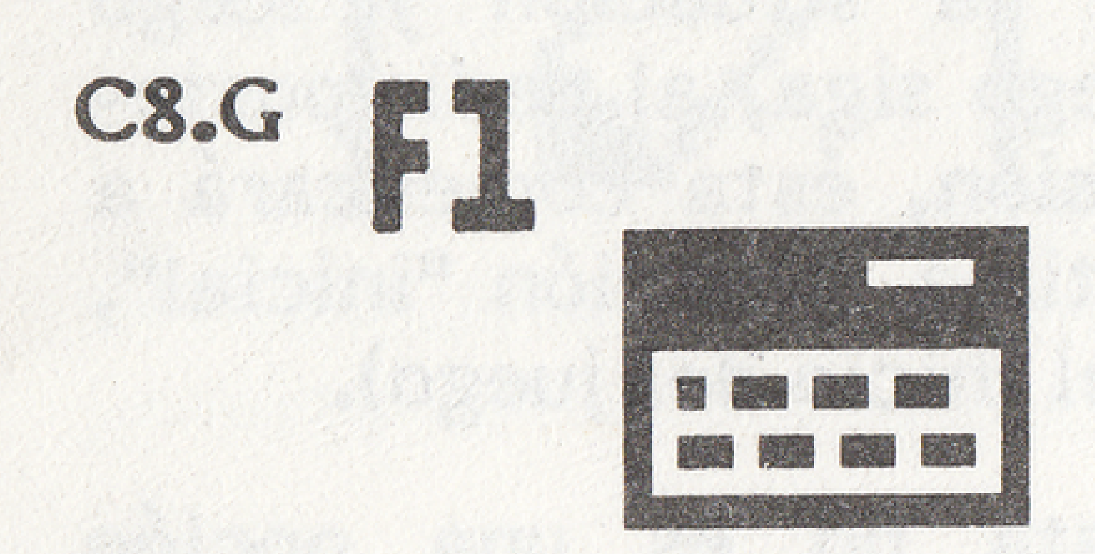
Esta sub-opción concreta no es una que normalmente sea de interés, a no ser que se esté preparando la situación correspondiente a un problema de ajedrez concreto. En general es más seguro elegir la opción expresada en el apartado C8.C.

C8.F



JUGADOR HUMANO A EMPEZAR. Elígela para indicar que la partida sigue a partir de esta posición, con una jugada del humano. El 'tinte' de la figura indicará cuál es el color de las piezas que le corresponde. El fondo es azul.

C8.G



JUGADOR MECANO A EMPEZAR. Elígela para indicar que la partida sigue a partir de esta posición, moviendo el ordenador. El 'tinte' de la figura indicará el color de las piezas que corresponden al jugador mecano. El tinte es azul.

D9. Segundo menú de opciones

Las opciones ofrecidas en este segundo menú son las siguientes:

D1.

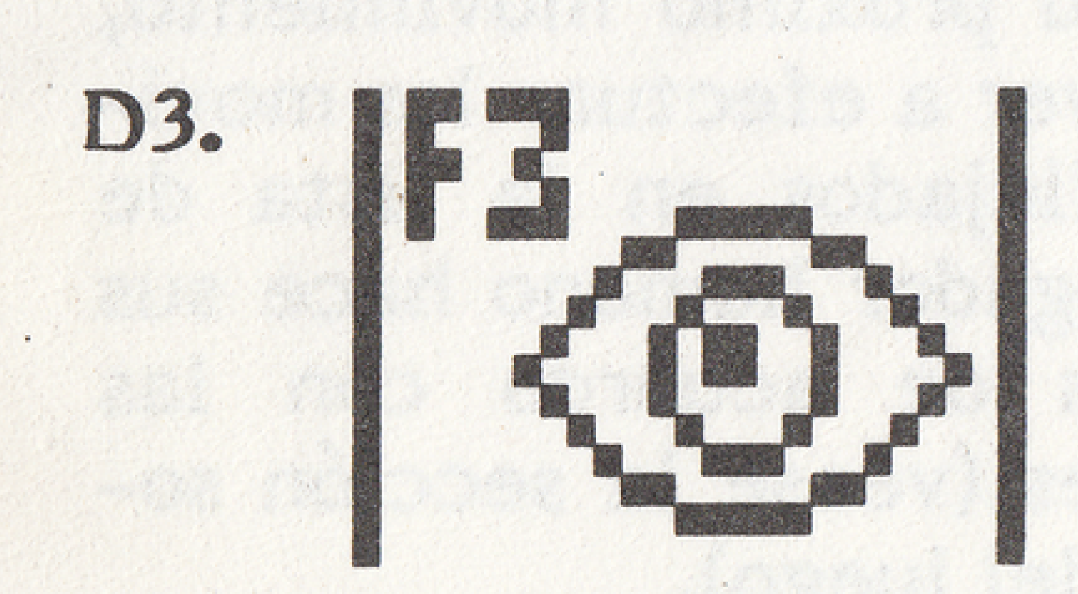
ANALISIS PUESTO/QUITADO. Elige la "luz verde" para indicar que deseas **facultar** la aparición de la información de análisis en la pantalla, o elige la "luz roja" para **cancelar** esa posibilidad. (Véase el TRANSCURSO DEL JUEGO para saber los diversos elementos de la línea de información referente al análisis). El valor **preceptuado** para omisiones es el de información puesta. Al elegir esta opción, se regresa automáticamente al menú primero de opciones.

'verde' 'roja'

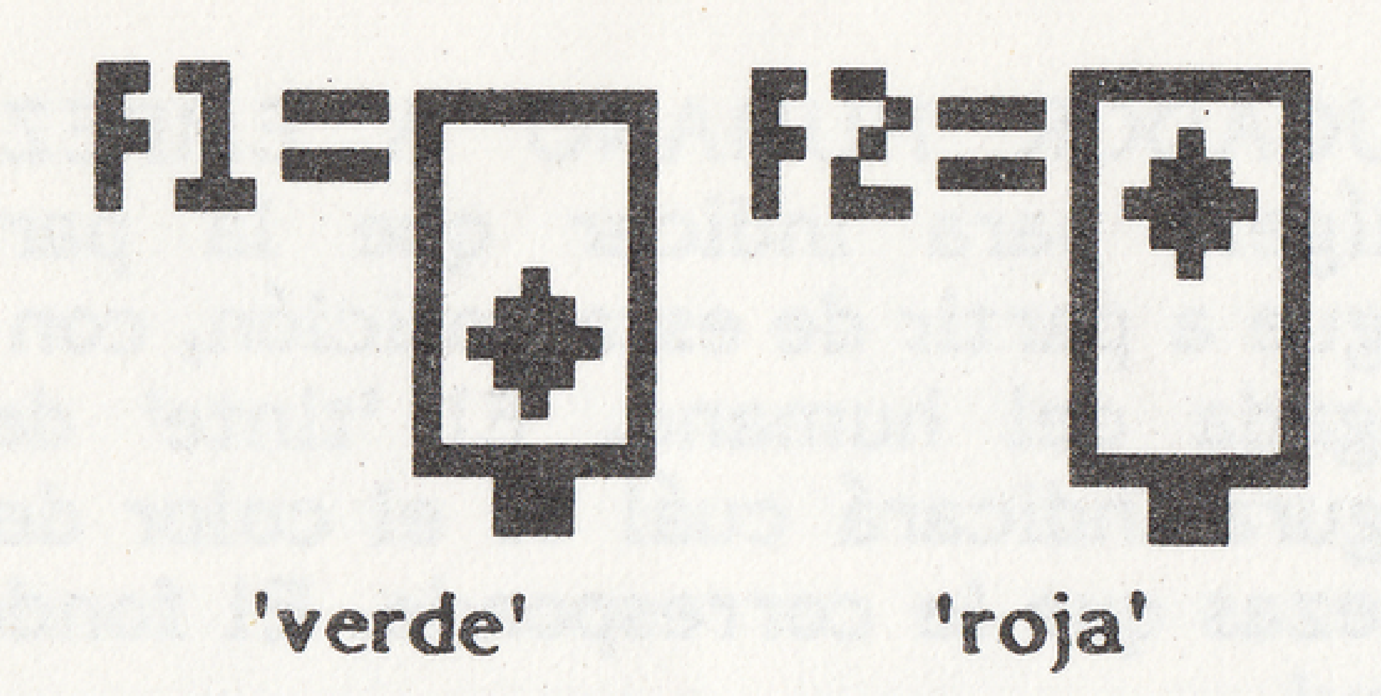
D2.

SONIDO PUESTO/QUITADO. Elige la luz verde para facultar la emisión del sonido y la luz roja para cancelar esa posibilidad. Lo preceptuado para omisiones es sonido puesto. Al elegir esta opción se regresa automáticamente al menú primero de opciones.

D3.



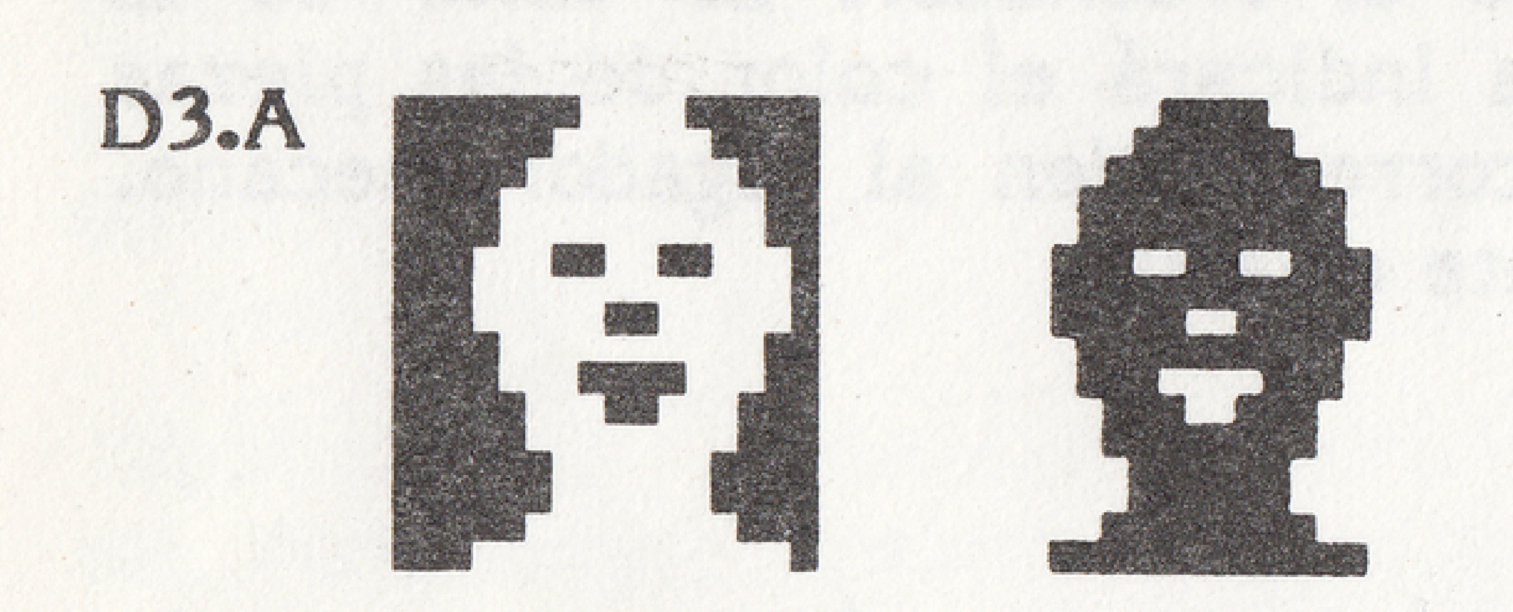
REVISE. Elige esta opción para volver a ver la secuencia de jugadas durante el transcurso del juego más recientemente efectuado.



Aparece un menú de sub-opciones secundarias y la situación del tablero queda **restaurada** a la posición a partir de la cual se comenzó el juego más reciente.

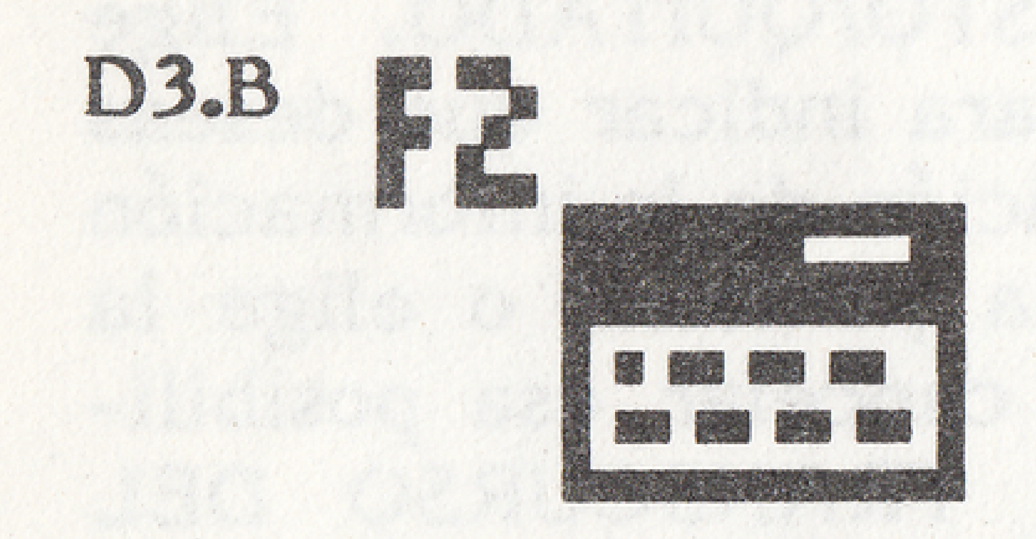
(Nota: Si el usuario detiene un juego para modificar la situación y luego hace que el juego siga, al pedir posteriormente **revisión**, ésta comenzará a partir de la última situación "inicial", y no a partir del inicio del juego).

D3.A



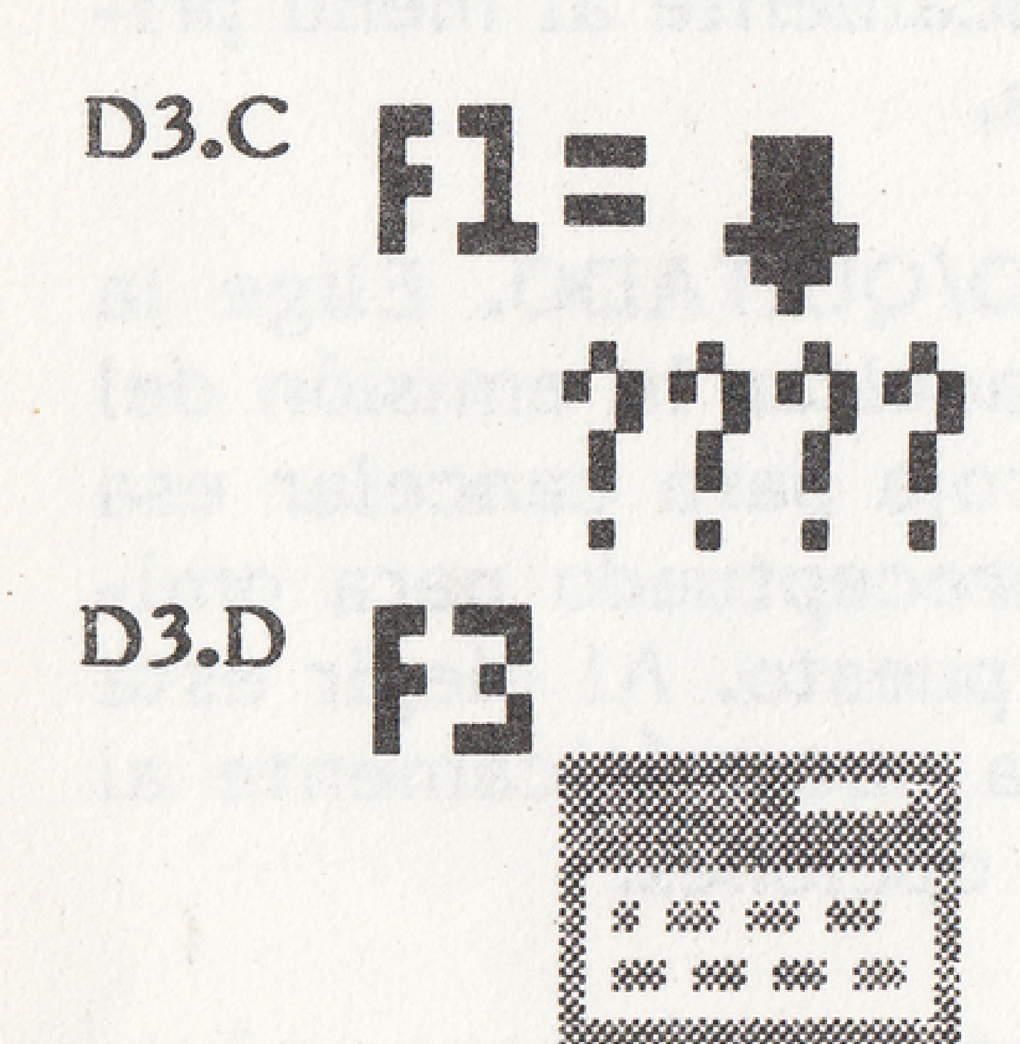
Realmente, esta no es una opción ofrecida, sino meramente un indicador de estado del juego; mostrando según el tinte de las figuras el color de las piezas con que juegan cada uno, y según el fondo de la figura -si es azul- a quién corresponde el siguiente movimiento.

D3.B



Esta opción hace que el siguiente movimiento se obtenga a partir de la lista de jugadas correspondiente al juego más recientemente realizado. Si ya no hubiera más jugadas en dicha lista, el ordenador volvería automáticamente al menú primero de opciones. El tinte de la figura indica el color de las piezas con que juega el mecano y el fondo azul indica si corresponde mover al mecano.

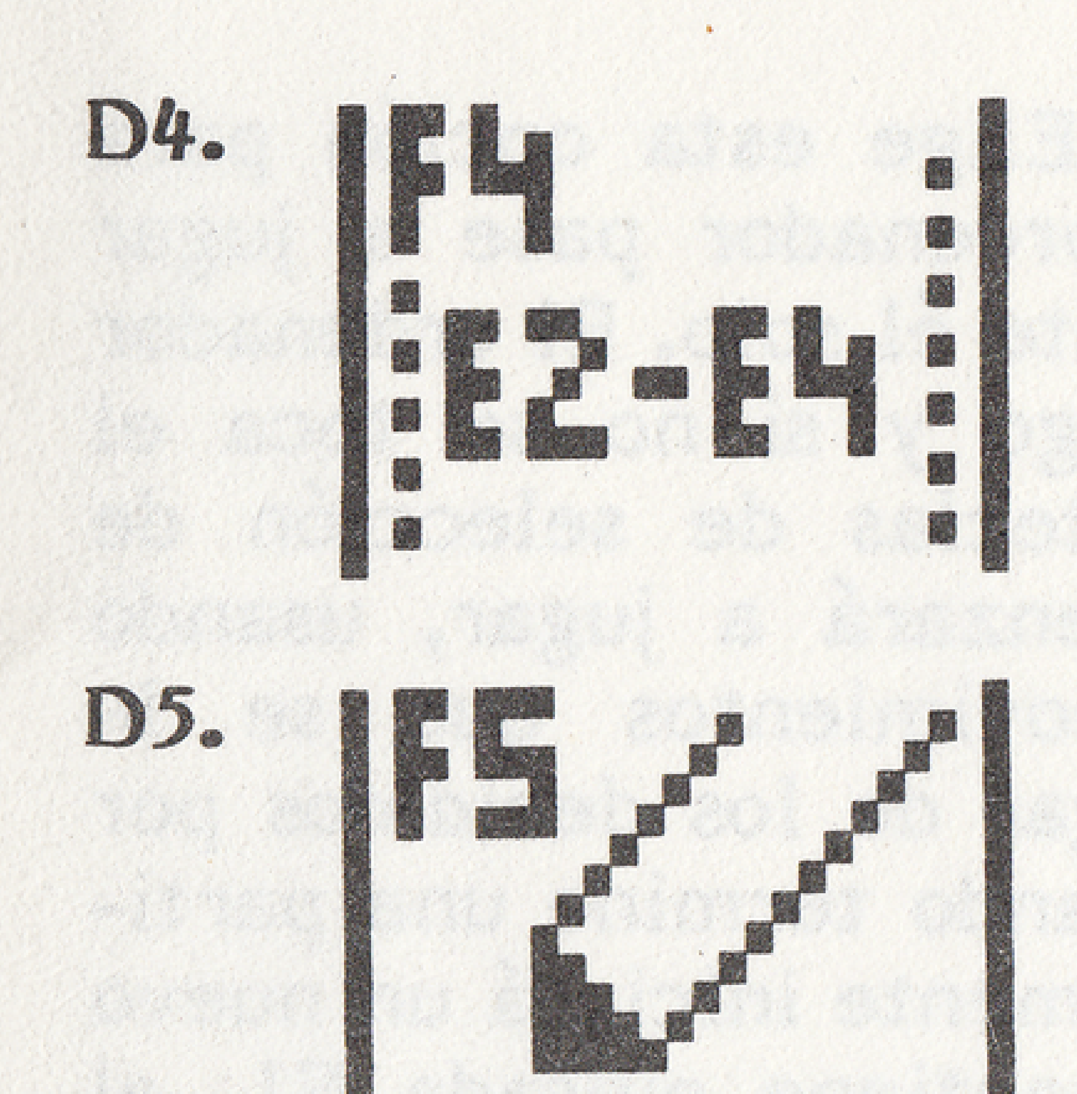
D3.C



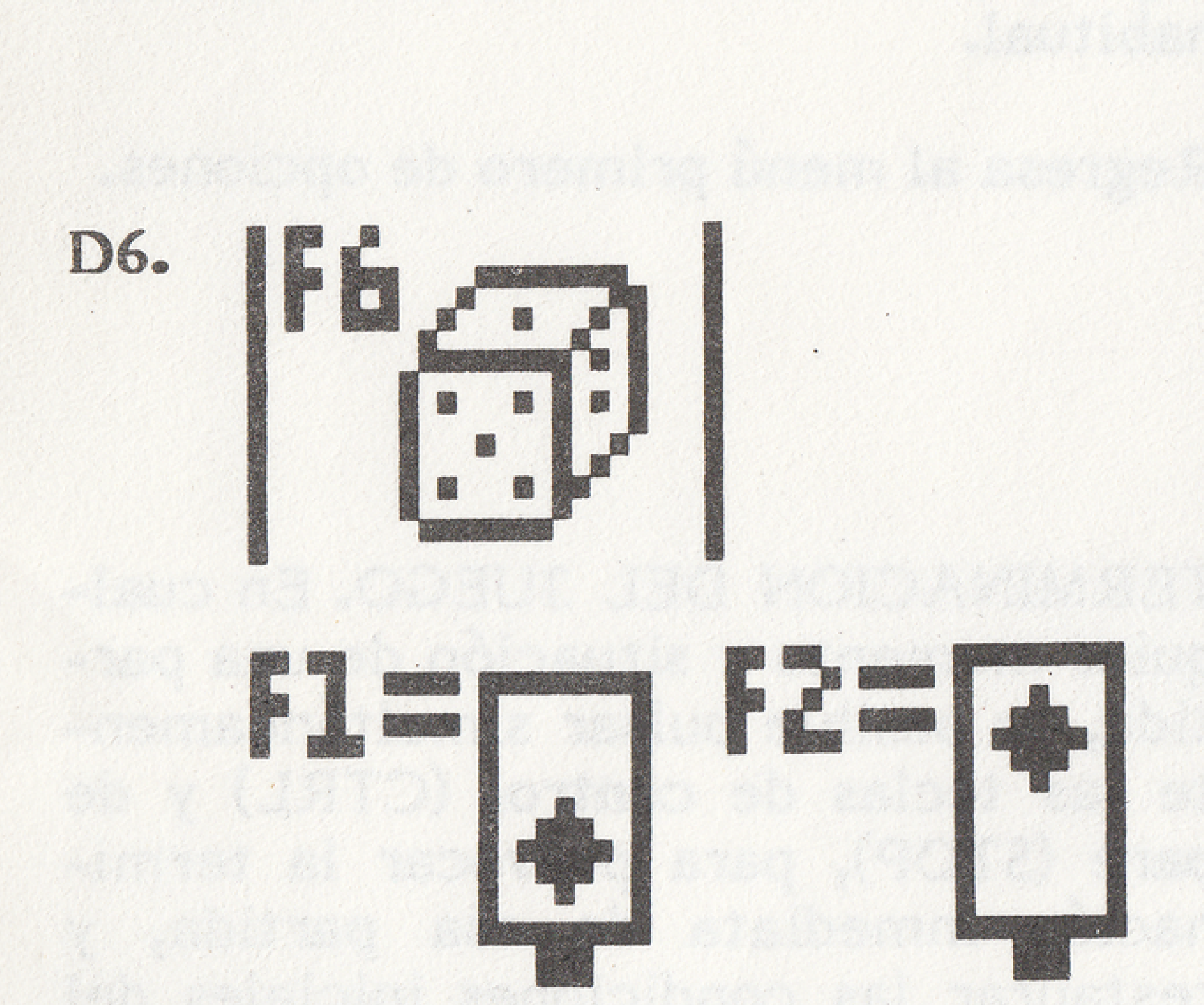
Elígela para regresar de inmediato al menú primero de opciones.

D3.D

Elígela para hacer que el juego continúe a partir de la situación mostrada en el tablero. El ordenador pensará cuál va a ser su próximo movimiento, en lugar de volver a efectuar los movimientos ya reflejados en la lista de jugadas, y el jugador humano hace sus propias jugadas de acuerdo con las reglas habituales (véase la sección sobre transcurso del juego).

D4. 

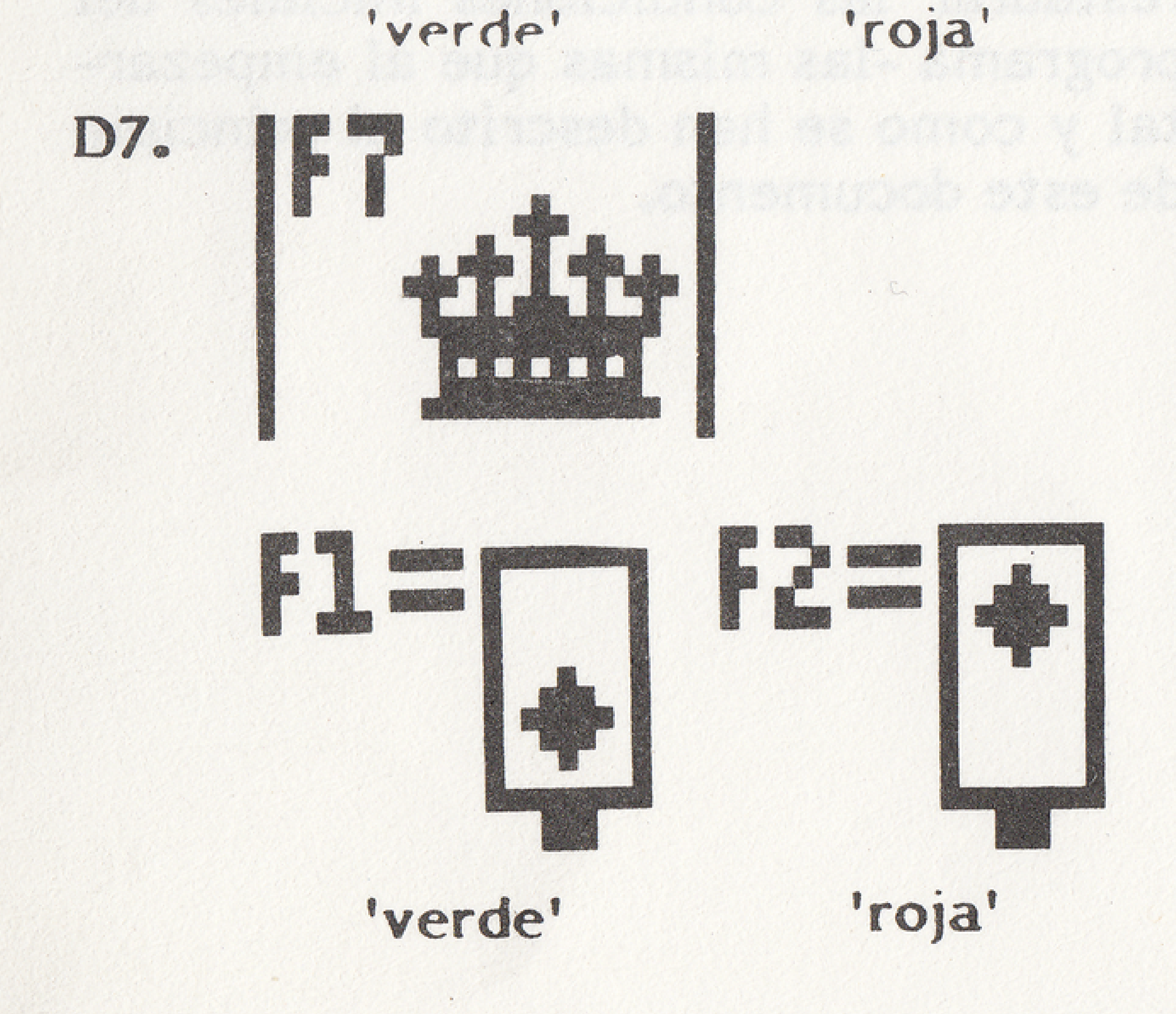
EXPRESE. Elige esta opción para hacer que vayan reflejándose por impresora la lista de jugadas que se efectúan.

D5. 

ESCRIBA. Elige esta opción si quieres momentáneamente escribir algo en el teclado, de manera que quede reflejado en la impresora (lo que es muy aprovechable para incluir comentarios sobre las jugadas hechas). Cuando acabes con esta 'máquina de escribir' pulsa la tecla de ESCape para regresar al menú primero de opciones.

D6.

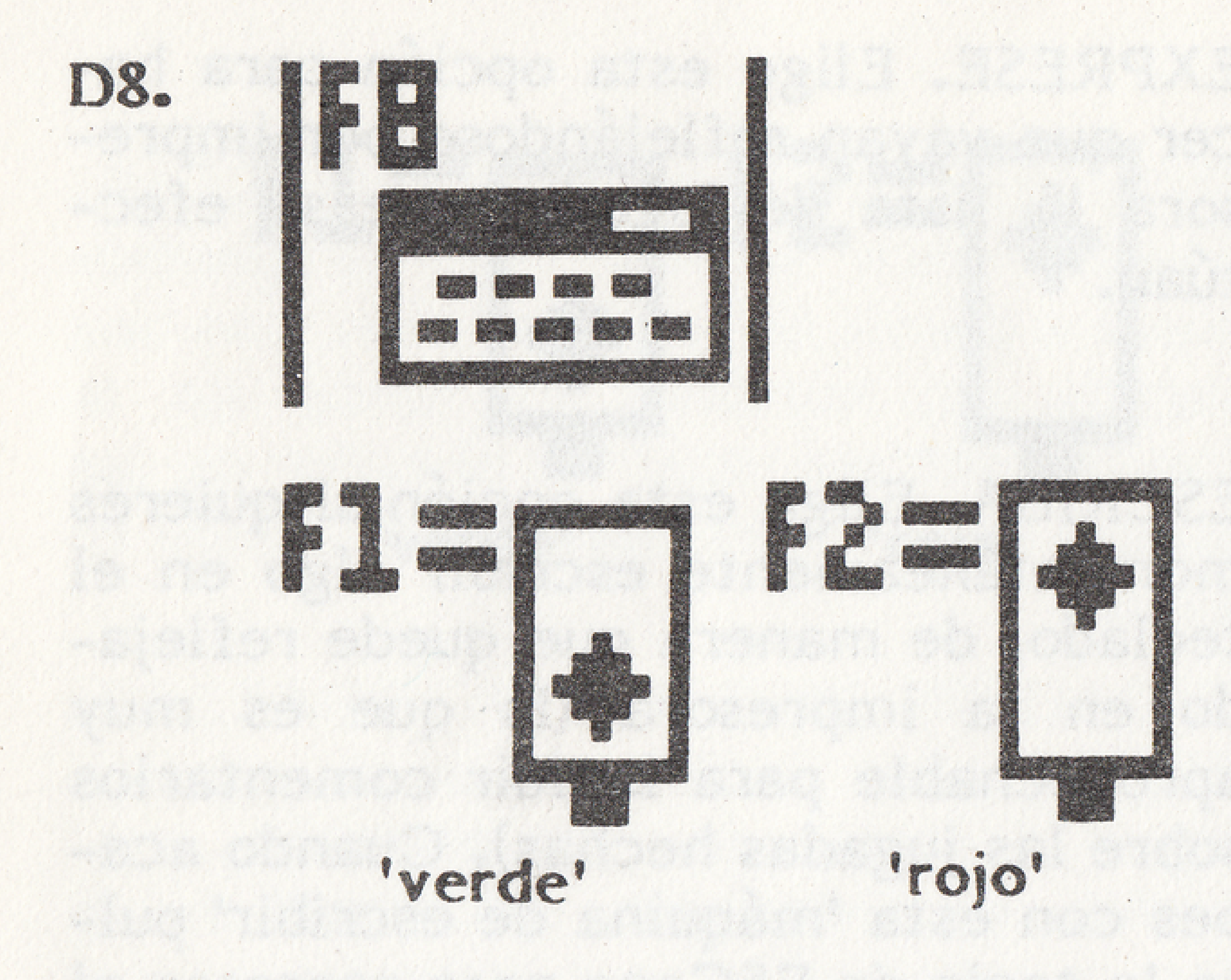
ALEATORIZACION PUESTA/QUITADA. Elige la 'luz verde' para facultar la posibilidad de elegir al azar, o la 'luz roja' para cancelar esa posibilidad. Lo preceptuado para omisiones es que la aleatorización esté puesta. Automáticamente al elegirse, se regresa al menú primero de opciones.

D7. 

'verde' 'roja'

INFRA-PROMOCION PUESTA/QUITADA. Elige la 'luz verde' para facultar la elección de "infra-promoción" al coronar un peón o la 'luz roja' para cancelar esa posibilidad. Lo preceptuado para omiciones es la infra-promoción puesta. Automáticamente al elegir, se vuelve al menú primero de opciones.

D8.




DEMUESTRE. Elige esta opción para hacer que el ordenador pase a jugar automáticamente él solo. El ordenador iniciará el juego y si no se toca el cursor o las teclas de selección de opciones, comenzará a jugar, usando los propios movimientos que se le ocurran, en lugar de los decididos por el jugador. Cuando termine una partida, automáticamente iniciará un nuevo juego. Si se mantiene pulsada F1, el ordenador saldrá de esta modalidad de jugar y presentará el menú de opciones habitual.

D9. F9 ?

Regresa al menú primero de opciones.

E.

TERMINACION DEL JUEGO. En cualquier momento y situación de una partida, es posible pulsar simultáneamente las teclas de control (CTRL) y de pare (STOP), para provocar la terminación inmediata de esa partida, y restaurar las condiciones iniciales del programa -las mismas que al empezar- tal y como se han descrito al principio de este documento.





PHILIPS